

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

PUJI ASTUTI

A520160055

Kepada:

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Puji Astuti
A520160055

HALAMAN PERSETUJUAN
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

oleh:

PUJI ASTUTI

A520160055

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



(Dr. Sri Katoningsih, S. Pd., M. Pd)

NIDN. 0610078603

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

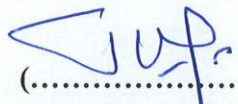
**OLEH
PUJI ASTUTI
A520160055**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 14 September 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. **Dr. Sri Katoningsih, S. Pd., M. Pd**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD**
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. **Dr. Zulkarnaen, M. Pd**
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)


(.....)


(.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIP. 196504281993031001

MOTTO

لِنَفْسِهِ يُجَاهِدُ فَإِنَّمَا جَاهِدَ وَمَنْ

Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri. “(Qs. Al-Ankabut: 6).

وُسْعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya." (Qs Al.Baqarah: 286).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua ku yang selalu memberi arahan, motivasi serta semangat yang tak henti-hentinya.
2. Teman-teman ku yang selalu memberi dukungan dan semangat (Betha, Dessy, Dewi, Intan, Mora, Hevi, Rosita)
3. Kedua adikku Asti Mrihartini & Humardani Nugroho.
4. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta.

ABSTRAK

Berhitung merupakan kegiatan berhitung untuk anak usia dini yang disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebut urutan bilangan tanpa menyebutkan dengan benda-benda konkrit. **Tujuan** dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menelaah *literature*, artikel dan dokumen hasil penelitian yang mengidentifikasi pengaruh permainan pohon hitung terhadap kemampuan berhitung anak. **Metode** dalam penelitian ini menggunakan *literature review* berupa artikel primer kurang lebih 20 artikel, 15 jurnal nasional dengan jangka waktu 5 tahun terakhir dan 5 jurnal internasional dengan jangka waktu 7 tahun terakhir yang bermutu, terakreditasi, dan bereputasi. Variabel *independent* permainan pohon hitung, variabel *dependent* kemampuan berhitung. Sampel adalah jurnal hasil penelitian dengan topik kemampuan berhitung dan permainan pohon hitung. Kriteria jurnal yang dipilih adalah: 1) Responden adalah anak usia dini; 2) Variabel *independent* adalah permainan pohon hitung dan variabel *dependent* adalah kemampuan berhitung; 3) Perlakuan yang diberikan adalah pengaruh pembelajaran pohon hitung/suatu kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. **Hasil dan pembahasan** menunjukkan bahwa kemampuan berhitung memiliki berbagai kegiatan yang sangat beragam. Terdiri dari permainan tradisional, permainan pohon hitung, permainan sempoa. Begitu pula dengan permainan pohon hitung dapat mempengaruhi berbagai aspek yaitu perkembangan kognitif, percaya diri anak, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar berhitung. **Kesimpulan** kegiatan pembelajaran yang berbasis media, terutama media pohon hitung dapat menarik antusias anak untuk belajar. Sehingga media pohon hitung sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: kemampuan berhitung, permainan pohon hitung, anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

Counting is a counting activity for early childhood which is also referred to as an activity of mentioning a sequence of numbers or counting blindly. Children call the sequence of numbers without mentioning concrete objects. The purpose of this research is to examine literature, articles and research documents that identify the effect of the arithmetic tree game on children's numeracy skills. The method in this study used a literature review in the form of primary articles of approximately 20 articles, 15 national journals with a period of the last 5 years and 5 international journals with a period of 7 years that are quality, accredited, and reputable. The independent variable is the arithmetic tree game, the dependent variable is the ability to count. The sample is a research journal with the topic of arithmetic ability and arithmetic tree games. The criteria for the selected journal were: 1) Respondents were early childhood; 2) The independent variable is the arithmetic tree game and the dependent variable is the numeracy ability; 3) The treatment given is the effect of learning a counting tree / a learning activity that is able to improve the development of early childhood numeracy skills. The results and discussion show that numeracy has a very diverse range of activities. Consisting of traditional games, counting tree games, abacus games. Likewise, the arithmetic tree game can affect various aspects, namely the development of cognitive, children's self-confidence, to improve children's ability to learn to count. In conclusion, media-based learning activities, especially arithmetic tree media, can attract children's enthusiasm to learn. So that the arithmetic tree media is very influential on increasing cognitive abilities, especially in the ability to count in children aged 5-6 years.

Keywords: numeracy skills, counting tree games, children aged 5-6

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Inayah-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Agung Muhammad SAW yang telah menadikan tauladan yang baik. Semoga kita semua termasuk golongan umat Rasulullah yang mendapatkan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Puji syukur atas rahmat yang diberikan oleh Allah SWT kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Penyusun menyadari bahwa penulis tidak akan mampu melakukan sesuatu kecuali atas kehendak-Nya, terutama dalam penyusun skripsi dengan judul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN POHON HITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN”**.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang dalam hal ini telah membantu penulis dalam menyelesaikan. Ucapan terima kasih saya tunjukkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
2. Bapak dan ibu terkasih dan tercinta yang selalu memberikan doa, dorongan semangat dan motivasi, serta bantuan baik moril maupun material.
3. Bapak Dr. Sofyan Anis, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

5. Ibu Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran guna membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membimbing serta memberikan begitu banyak ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan-karyawati Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
8. Seluruh staf perpustakaan yang telah membantu dan menyediakan materi untuk penulis guna menunjang terselesaikan tugas akhir skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan semangat dan motivasi.
10. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah angkatan 2016.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan maupun kesalahan serta kemampuan dalam menulis. Oleh karenanya penulis dengan senang hati dan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang nantinya dapat memperbaiki penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, 22 September 2020
penulis

(Puji Astuti)
NIM. A520160055

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pendidikan.....	4
E. Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Penelitian yang Releven	6
B. Kajian Teori.....	7
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Jenis Penelitian.....	16

B. Data dan Sumber Data.....	16
C. Teknik Pengumpulan Data	16
D. Teknik Analisis Data.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
A. Hasil	19
B. Pembahasan	25
C. Keterbatasan Penelitian	26
BAB V PENUTUP.....	27
A. Kesimpulan	27
B. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Kemampuan Berhitung	10
Tabel 2. Teknik Pengumpulan data.....	17
Tabel 3. Hasil Analisis	19